

SEGA MARK III 専用

SEGA MY CARD MARK III

グレート ベースボール™

GREAT BASEBALL™

ゲームの遊び方

1人～2人用



☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ マイカード MARKIII は、コンピュータテレビゲーム
SEGA MARKIII専用です。

(キーボード操作が必要なゲームは、SK-1100をつ
ないでください。)

セガ マイカード MARKIII の使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カードを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取付け位置



(真上から見た図)

JOY-1(プレイヤー1)

JOY-2(プレイヤー2)

上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

☆^{しやうけい}出場チーム紹介☆

これが、^{ぜんしやうていむ}全出場チーム、^{6きうだん}6球団だ。

キミは、自分の好きなチームの^{せんしゆ}選手になってプレイできるよ。



Cチーム



Dチーム



Gチーム



Tチーム



Wチーム

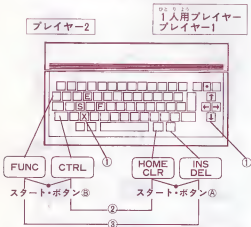


Sチーム

操作 方 法

☆キーボード(SEGA MARKIII+SK-1100)で遊ぶ場合☆

(くわしくは、10～15ページをみる。)



- ① バッター、ピッチャーの位置
球種
返球方向
ランナーを動かす
野手を動かす
- ② 進塁
けん制球
返球
- ③ 打つ
帰塁
投げる
返球

④ スタート・ボタン④でゲーム開始。

☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ SJ-200 SJ-300) で遊ぶ場合☆

(くわしくは、10～15ページをみる。)

SJ-150シリーズ



② スタート・ボタン ③

① バッター、ピッチャーの位置

球種

返球方向

ランナーを動かす

野手を動かす

SJ-200

スタート・ボタン



② 進塁

けん制球

返球

③ 打つ

帰塁

投げる

返球

④ プレイヤー1のジョイスティック
のスタート・ボタンでゲーム開始。

SJ-300

① ② スタート・ボタン ③



☆遊 び 方☆

とにかく、野球をやりたいキミへ！

★ゲームの目的★

これは、キミがよく知っている野球ゲームだ。操作方法を理解したら——（理解していなくても、何度もプレイしているうちにわかってくるよ）——プレイ開始だ！気分爽快なホームラン競争も楽しめるよ。

★GAME OVER★

原則として、9 イニングスのゲーム。9 回を終わって、同点のときは延長戦になる。





（どちらかが99点取ると、たとえ、1 回の表でも）
GAME OVERになる。

★スタートのしかた★

PUSH START BUTTON

（スタート・ボタン⑧、またはプレイヤー1のジョイスティックのスタート・ボタンを押す。



→ キー () やレバー () で () を動かして、遊び方を選び、スタート・ボタンを  押す。

1 PLAYER LEVEL

(ボールを追って、野手が自動的に動いてくれる。キミは、送球の操作をするのみ。)

1 PLAYER LEVEL 2、3

(ボールに近い野手が動かせる。また、レベル 3 は投球内容、打撃ともにレベルアップしてくる。)

2 PLAYER LEVEL 1、2

(2 人の対戦になる。レベル 2 のみ、ボールに近い野手が動かせる。)

ホームラン コンテスト ひとり
HOMERUN CONTEST 1 (1人用)

ホームラン コンテスト ふたり
HOMERUN CONTEST 2 (2人用)

(ホームラン競争。20球のストライクボールで、何本ホームランを撃てるかを競う。)

ひとり
<1人用>



ふたり
<2人用>



キー (◻ ◻) やレバー (↔) で、P (プレイヤー)、
1 (プレイヤー 1)、2 (プレイヤー 2) を動かしてチーム
を選ぶ。

〈1人用〉

まず、P (プレイヤー) がチームを選び、スタート・
ボタンを押すと、C (コンピュータ) もチームを決める。

〈2人用〉

1 (プレイヤー 1)、2 (プレイヤー 2) が同時にチームを
選べる。それぞれのチームを選んだら、スタート・ボタン
①、②を押す。



先攻、後攻をスコアボードで確認しよう。

(2人用のときは、プレイヤー 1 ……先攻
プレイヤー 2 ……後攻)

ホームラン競争では、



投票数

ホームラン

思いっきり、かつ飛ばそう！

や ぶらう はじ
野球を始めたキミへ！

★さあ、プレイ開始！★



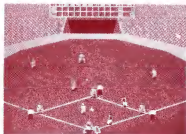
S (ストライク)

B (ボール)

O (アウト)

先攻(先に攻撃する。)

後攻(後から攻撃する。)



打球が飛ぶと、画面が球場全体に変わる。

★バッター★



①…バッターの位置を決める。

ピッチャーの方向に動く



キャッチャーの方向に動く

③…打つ。

(軽く押すと、バントもできる。)

★ランナー★



②…進塁、③…帰塁が原則。

1. バッターがバッターボックスにいるとき

〈リード〉……②

〈バック〉……③

④盗塁

進む塁の方向に①を入れ、②で進塁。

戻る塁の方向に①を入れ、③で帰塁。

⑤盗塁は、ピッチャーがボールを投げてからできる。

⑧ 1 塁のランナーが 2 塁へ盗塁するときは、

①を 2 塁方向 (↑) に入れ、②を押す。

2. バッターボックスにバッターがいるとき
(バッターが打った後)

《進塁》

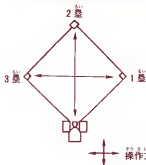
進む塁の方向に①を入れ、②を押す。

⑨ 1 塁にいて 3 塁方向 (←) に①を入れても、1 → 2 → 3 塁と進塁できない。

2 塁に進塁するときは、2 度の操作が必要だ。

《帰塁》

戻る塁の方向に①を入れ、③を押す。



⑩

○ランナーが 2 塁に入ってしまうと、1 塁へ戻れなくなるよ。

○また、2 人同時に、1 ベースに入るとアウトになるよ。

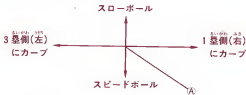
★ピッチャー★



①で方向や球種を決めて、③で投げるのが原則。

1. 投球

①…ピッチャーの位置を決め、球種を選ぶ。

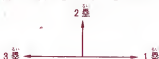


㊸…中速、ストレート

③…投げる。

2. けん制球

けん制する方向に①を入れ、②を押す。



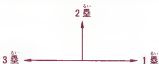
- ⑨ ランナーがいない塁に、ピッチャーがけん制球を投げるとBALKとなり、自動的にランナーは1ベース進塁する。

★キャッチャー★



- このゲームのキャッチャーは、自主的にボールをキャッチしてくれる。だから、パスボールがない。
- しかし、けん制球を投げるときは、ピッチャーと同じ操作が必要だ。

けん制する方向に①を入れ、②を押す。



★野 手★



1. ボールを追うとき
(1人用、2人用のLEVEL 1)
を除く。

打球に近い数人の選手を、同時に
①（塁）で動かせる。

2. 返 球

〈外野からの返球〉

- ①…返球の方向を決める。



- ②または③…投げる。

- ② 返球途中に野手がいれば、②または③を押して、ボールをカットできる。

〈内野での返球〉

- 外野からの返球が内野に戻ると、②または③で送球できる。
- 送球は、捕球する選手が塁に入ってからでなければできない。

- ①…送球の方向を決める。



- ②または③…投げる。

キーボードの場合も、それぞれのキーでジョイスティックと同じように、選手を動かせる。

★エラー★

送球、ゴロ、フライの捕球には、エラーがつきもの。このゲームでも、審判が厳しく判定する。

★スコアボード★

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H
G	0	2	1	0	0	0	0	1	2	6	7
T	1	0	0	3	0	0	0	2	1	7	10

R(合計得点)

H(ヒット数)

このゲームでは、ランナーがファーストセーフと
なったら、すべてヒットとしている。

- 9 イニング終了後、両チームの得点が同点の場合は延長戦になる。RとHの数字はそのまま残り、まず、1、2回の得点が消え、そこに、10回の得点が表示される。
- そして、さらに延長戦になった場合は、3回から1イニングずつ得点が消え、11回以後の得点が表示される。
- 1 イニングの得点が10点以上になったときは、その得点の1けただけがスコアボードに現われる。そして、Rにだけ、正式な得点が表示される。
- また、このゲームは、どちらか一方のチームが99点を取った時点でGAME OVERになる。

☆アソビン教授からのアドバイス☆

- 野手が動かせるLEVEL 2、3(1人用)やLEVEL 2 (2人用)では、投球の影の位置に注意してボールを追いかけよう！

(一見ホームランと思える打球も
影の位置が変わらなければ、凡
フライにすぎない。)

- 打球の速度は、バットに当たった
ボールの位置で決まる。
バットの真芯ほど、打球が速いよ。



☆セガマイカード MARKⅢからのお願い☆

このカードは、ホームテレビゲーム、SEGA MARKⅢ専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
大きらい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

- ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で濡めさせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、SEGA MARKⅢ専用です。

買物や銀行カードとしては、使用できませんよ！

スコアボード

☆ SCOREBOARD ☆

日付 DATE	チーム名 NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

日付 DATE	チーム名 NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

日付 DATE	チーム名 NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

日付 DATE	チーム名 NAME	チーム TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H

C-5505

セガ マイカード応募券は、大切にしまっておきましょう。

4枚以上集めるとカードホルダーがもらえます。

くわしくは販売店に掲示いたします。

株式会社

セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田1-2-12

〒144 電話 03(742)7068

お問い合わせ:HE事業部消費者サービス課